

Раздел 1

**РЕЖИМЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ
КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИХ СВИДЕТЕЛЬСТВ:
ДОКУМЕНТЫ, РЕКОНСТРУКЦИИ, МОНТАЖ**

Section 1

**MODES OF EXISTENCE OF CINEMATIC EVIDENCE:
DOCUMENTS, RECONSTRUCTIONS, EDITING**

УДК 778.5+791.229.2

Андрей Якимов
*Уральский федеральный университет,
Екатеринбург*

**О НЕОБХОДИМОСТИ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЯ ПОНЯТИЙ
«ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ» И «ДОСТОВЕРНОСТЬ»
В РАМКАХ СОВРЕМЕННОЙ ТЕОРИИ КИНО**

Рассматривается проблема разделения на игровое и неигровое кино в современном кинематографе, в котором все больше размываются границы между документом и вымыслом. Анализируются понятия «постдокументальное кино» и «новая достоверность». Рассматриваются некоторые примеры постдокументального кино Ульриха Зайдля, а также фильм А. Расторгуева и П. Костомарова «Я тебя люблю» 2011 г. как пример произведения, в котором выражен современный кризис киноязыка. Поднимается проблема современной кинотеории, показаны тенденции к ее решению, которые выражаются в поиске современным кинематографом нового языка.

Ключевые слова: современный кинематограф; документальность; достоверность; постдокументальное кино; теория кино.

ON THE NEED TO RETHINK THE CONCEPTS OF “DOCUMENTARY” AND “AUTHENTICITY” IN THE FIELD OF THE MODERN FILM THEORY

In the article touches upon the problem of separation between fiction and non-fiction films in modern cinema, in which the boundaries between document and fiction are increasingly blurred. The article analyzes the concepts of “post-documentary cinema” and “new authenticity.” Some examples of post-documentary cinema by Ulrich Zaydl are considered, as well as the film *I love you* by A. Rastorguev and P. Kostomarov of 2011 as an example of a film expressing the modern film language crisis. The article describes the problem that exists in modern theory and some emerging trends towards its solution, which are expressed in the search of a new language in modern cinema.

Keywords: modern cinema; documentary; authenticity; post-documentary films; cinema theory.

В эпоху, когда культура визуальных, в том числе и кинематографических образов доминирует над всеми остальными сферами культуры, а понятие «реальность» становится все более относительным, очень важно переосмыслить понятие достоверности в кино, особенно когда мы говорим о достоверности документальной. Зара Абдуллаева в своей книге «Постдок» говорит о понятии «новая достоверность», которым можно охарактеризовать попытки некоторых современных режиссеров исследовать, конструировать и репрезентировать реальность. Попытаемся кратко описать то, какие черты документа свойственны игровому кино и почему оно соответствует требованиям «новой достоверности».

В современном кинематографе мы все чаще наблюдаем размывание видовых границ между документальным и игровым кино. «Режиссеры-документалисты уходят в игровое кино. Лучшие режиссеры игрового кино конца 1990-х — 2000-х гг. снимают в па-

радокументальной поэтике» [1, с. 9]. Появляются авторы, фильмы которых обладают атрибутами как документального, так и игрового кино (например, Сергей Лозница, Ульрих Зайдль).

Специфика «документальности» заключается прежде всего в стремлении к достоверности, к передаче или репрезентации того или иного явления самого по себе, в стремлении наиболее точно и непредвзято зафиксировать и исследовать его. Это своего рода позитивистское понимание достоверности. При таком понимании кино — микроскоп, инструмент познания, с помощью которого можно наиболее объективно скопировать какую-то часть реальности. Кинематограф и появляется отчасти благодаря стремлению к «объективной» достоверности. Как пишет Зигфрид Кракауэр в своей работе «Природа фильма»: «...фильмы верны законам эстетики кино в той мере, в какой они проникают в мир, находящийся перед нашими глазами» [2, с. 11], кино «удовлетворяет наши сокровенные запросы именно тем, что... впервые зримо раскрывает содержание внешней реальности» [Там же, с. 12].

Но сегодня наивно говорить о том, что кино, даже самое беспристрастное — это точное отражение реальности. Ж.-Ф. Лиотар в книге «Состояние постмодерна» пишет, что академический реализм в искусстве — всегда обман, поскольку любой реализм всегда спекулятивен: «Этот реализм подстраивается под все течения, так же как капитал — под все потребности» [3, с. 21]. Искусство создает лишь копии, и его создатели должны отдавать себе в этом отчет. Это очень важно и применительно к кинематографу, поскольку он пусть и молодое, но искусство, в котором сформировался и развивается особый художественный язык.

Документальное кино, которому свойственны репортажная съемка, отстраненность и беспристрастность, анонимность документа, так или иначе все равно перенимает язык игрового кино, особенности монтажа, нарративную структуру, выбор планов, героев и т. д. То есть, претендуя на достоверное отображение действительности, оно так или иначе конструирует художественную реальность, которая, однако, хочет казаться объективной.

По мнению Ж. Бодрийяра, образ в кино «больше ничего не представляет, он раскрывается только как чистый, бесстрастный

и заразительный образ, который стирает различия между реальным существованием и его эквивалентом в сфере воображаемого» [4, с. 66]. Понятие репрезентации, предполагающее наличие первичной реальности, которая репрезентируется, не имеет смысла при рассмотрении и анализе киноискусства, которое является симуляцией, отсылающей нас не к реальному миру, но к миру образов, смыслов, знаков и симулякров современной культуры.

Документальность присуща игровому кино и кинематографу в целом, поскольку «кино демонстрирует возможности репрезентации реальности не только в режиме простого представления, но и в виде „присутствия“, повторяющего и замещающего явления» [5]. Эффект присутствия порождает особую аффективность киноискусства. Иллюзорная онтологичность кинообраза становится причиной того, что кино воспринимается нами как документ. Художественность и бытийность в искусстве вообще и в кино в частности функционально сопряжены и взаимопологают друг друга. Суть художественной реальности состоит в том, что ее образы не являются референтом действительности, они не просто ее репрезентируют, а создают новый образ, который переживается целостно, как сама реальность. А любая целостность и ощущение подлинности обладают характером документальности.

В современном кинематографе есть тенденция к переосмыслению понимания достоверности как объективности в сторону художественной достоверности, спецификой которой является конструирование «несымитированной естественности» в кинематографическом образе [1, с. 60]. Как пишет Зара Абдуллаева, «суть этого процесса — в стремлении вернуть язык художнику, но язык, уже отпущенный на свободу и освеженный анонимностью документа» [Там же]. Отсюда и тенденция современного постдокументального кинематографа к осмыслению повседневного опыта человека через попытку изобразить непримечательное, рутинное. «Бесценные, никому, кроме *меня*, не известные, „только *мои*“ переживания — одна из главных тем современного игрового кино, и все самые незаметные мелочи из жизни каждого нельзя назвать иначе, чем документами, свидетельствующими о существовании „*меня*“» [6].

Документальность же как стремление к объективной достоверности, избегающее ценностного содержания, утрачивает доверие зрителя, отдающего себе отчет в том, что такая объективность всегда может быть идеологизированной, в то время как художественная достоверность никогда и не скрывает того, что она суть авторское высказывание. «Новая достоверность» возникает «благодаря иллюзии задокументированной реальности, которая воссоздается за счет идеального кастинга актеров-любителей и точнейшего монтажа» [1, с. 321]. Игровое кино приобретает черты квазидокументального, «постдокументальное искусство 1990–2000 гг. отторгает зрелищную стихию постмодернизма... Авторы постдокументальных произведений осваивают границы между вымышленным и неигровым, но не стирают их» [Там же, с. 322, 324].

Ярким примером постдокументального кинематографа, который осваивает границы между документальным и игровым, являются фильмы австрийского режиссера Ульриха Зайдля («Собачья жара», «Рай: любовь», «Рай: вера», «Рай: надежда»). В своих фильмах он использует приемы документального кино, зачастую специально приглашая непрофессиональных актеров, и снимает игровое кино «в условиях и обстановке, характерных для документального кино. Так неожиданные элементы реальности смогут естественным образом вплестись в сюжет» [5, с. 26]. На съемочной площадке он принципиально не использует сценарий, и до конца никто не понимает, какими будут следующие шаги, поэтому отснятый материал определяет дальнейшее развитие истории. Сцены и диалоги зачастую являются импровизацией, поэтому у непрофессиональных актеров есть возможность быть самими собой и вести себя так, как они ведут себя в собственной повседневной жизни. Это не стремление к реализму, а скорее попытка преодолеть саму дихотомию «реальность — вымысел» в искусстве, феноменологически осмыслить границу между реальностью и ее репрезентацией в образе.

В своих фильмах Зайдль показывает обычных, ничем не примечательных буржуа, представителей *low middle class*, на которых кинематограф довольно редко обращает внимание, но именно эти люди наполняют любое общественное пространство современной Европы. Как пишет Зара Абдуллаева: «всесокрушающему социаль-

ному анализу общества, растленного духом и телом, Зайдль предпочел анализ свойственного природе каждого человека внутреннего фашизма» [7, с. 27]. Этот самый фашизм, в свою очередь, предстает перед нами как явление, зарождающееся именно в повседневности, удушающей и страшной в своей легкомысленности и простоте. Зайдль показывает обывателей «голыми», в прямом и переносном смысле разоблачает, рисует во всей их неприглядности и непреодолимом одиночестве. В его фильме «Импорт/экспорт» мы видим городские пейзажи провинциальной Украины и Австрии, которые передают чувство абсолютной неприютности нашей повседневной реальности. Таким образом, можно сказать, что Зайдль показывает нам те стороны реальности, на которых мы не фокусируем наше внимание. «Зайдль заглядывает в недра жизни и показывает то, от чего люди хотят отвести глаза — потому что смотреть на это трудно» [Там же]. Повсеместное распространенное в его фильмах насилие носит характер обыденности. Мужчины, издевающиеся над женщиной, психологическое насилие партнеров по отношению друг к другу — все это атрибуты повседневности в современном буржуазном патриархальном мире представителя *low middle class*. При этом позиция камеры не является анонимной, в фильмах У. Зайдля прослеживается авторский взгляд, кадр выстраивается особым образом. Непримечательность, непостановочность событий только усиливают авторский критический взгляд, присутствующий в его фильмах. Его документальная стилистика — не простое регистрирование происходящего, но конструирование особой художественной реальности.

Доверие к содержанию кинематографического образа обусловлено не только тем эффектом, который возникает при восприятии фильма, но и особым содержанием, которое выходит за границы самого его непосредственного восприятия. Одно лишь только упоминание о том, что игровой фильм основан на реальных событиях, или знание о том, что фильм снят не профессиональным оператором, а обычным человеком в его повседневных обстоятельствах, меняет отношение зрителя к картине. Это же можно сказать о многочисленных представлениях в средствах массовой информации того или иного фильма как «достоверного» или «недостоверного».

Важно и то, что сам фильм заявляет о себе как о документальном или игровом. То есть достоверность — это не только характеристика кинематографического образа, но и характеристика, возникающая в рамках кинематографического дискурса и приписываемая тому или иному фильму зрителями, кинокритиками, киножурналистами и другими участниками этого процесса.

Современные культурные практики производства различного кинематографического и видеоконтента становятся все более ироничными по отношению к самим себе, документальность оборачивается стилизацией, условностью, а достоверность ставится под сомнение. Казалось бы, постановка непостановочного и фиксация не фиксируемого — это верный способ заставить зрителя верить увиденному, но зачастую современный зритель обладает способностью отличать постановочные кадры от документальной (хроникальной) съемки. Поэтому псевдодокументальный стиль может вызвать еще большее недоверие. Различные «способы фальсификации приучают реагировать на любые документальные находки как на хитроумный ход, но не верить им» [8]. Это приводит к тому, что современного зрителя уже не трогают, не удивляют даже самым натуралистичным образом представленные в кадре события.

В своей статье «Документальная ложь» Сергей Сычев утверждает, что мы живем в эпоху «тотальной видеосъемки» [8]. Но несмотря на большой уровень доступности видеокамер в современном обществе, уровень доверия к отснятому видео только падает. Рецензент рассматривает игровой фильм Александра Расторгуева и Павла Костомарова «Я тебя люблю» (2011), который был снят без оператора, самими персонажами — непрофессиональными актерами, отобранными авторами на кастинге. Данный фильм является своеобразным выражением кризиса достоверности в современном кино. Его авторы дистанцируются от жизненного материала, насколько это возможно, предоставляя камеру героям, назначая на роль художника и декоратора саму реальность. Они стремятся увеличить степень доверия зрителя к образу тем, что исключают автора из процесса. Режиссеры находятся в поиске новой грамматики языка кино, вдохновляясь при этом языком, так распространенным сегодня в различных видеоблогах на видеохостинге *YouTube*.

Фильм «Я тебя люблю» является ярким примером кризиса киноязыка, который утрачивает доверие зрителя и в попытках его вернуть выглядит еще более нелепо и претенциозно. Истоки данного кризиса С. Сычев видит в той дистанции, что берет современный автор фильма по отношению к действительности, предоставляя самой реальности возможность говорить со зрителем при помощи камеры. Однако такая анонимность кинокамеры приводит к тому, что зритель еще больше сомневается в достоверности происходящего на экране. Фильм «Я тебя люблю» разоблачает сам себя, поскольку структура повествования и последовательность сцен делают очевидными наличие сценария, заранее прописанной истории и, следовательно, постановочных эпизодов. В частности, в одной из сцен у персонажа-полицейского воруют камеру из машины, а далее мы видим, как свою жизнь снимают уже совсем другие люди, которые украли камеру. Как пишет С. Сычев: «...эксперимент „Я тебя люблю“ свидетельствует о том, что путь к правде через „сырую“ реальность оказался тупиковым. Оттого, что режиссер вышел покурить и отдал камеру герою, не стало лучше и правдивее. Доверие к действительности на экране упало. Необъяснимо» [8].

Эта картина, на мой взгляд, является ярким примером фильма в жанре мокьюментари (псевдодокументальном жанре), так как в ней авторы фальсифицируют документальность, предоставляя возможность съемки персонажам фильма с определенными указаниями от режиссеров и некоторой дальнейшей досъемкой. Фильм формирует игровую документальность, стараясь исключить из образа автора киновысказывания, тогда как рассмотренный мной выше пример фильмов У. Зайдля демонстрирует другой подход, который в рамках выстраивания псевдодокументальной стилистики реабилитирует самого автора и художественный язык в кино, в котором сам кинематографический образ вне зависимости от степени художественного вмешательства является документом.

Кризис современной документальности и киноязыка заключается в том, что кино по инерции (в том смысле, что на протяжении истории кино часто появляются различные движения, сторонники которых объявляют себя приверженцами реализма и стремятся увеличить степень достоверности фильмов) продолжает стремиться

к увеличению степени правдоподобия, тогда как само правдоподобие как таковое ставится под сомнение, оказываясь элементом спектакля, приемом для манипуляции.

Постдокументальное кино — это лишь один из примеров того, как в рамках кинематографа предпринимается попытка преодоления дихотомии игрового и неигрового. Жанр мокьюментари, обладая провокативной природой, не преодолевает, а скорее подчеркивает игровую имитационную природу искусства, ставя под сомнение достоверность любого образа как таковую. «Мокьюментари, демифологизируя документы, воспроизводит и конструирует современные мифы. Работа с мифами снимает оппозицию правды/вымысла, ибо миф не предполагает сомнения по поводу предложенной истории или способа ее объяснения» [9, с. 137].

Нужно ли в современной теории кино, когда речь заходит о художественных произведениях, разделять документальное и игровое, в то время как многие авторы уже стремятся преодолеть эти границы, тем самым преобразовывая, расширяя сам художественный язык кинематографа? Возможно, в связи с развитием языка кино сегодня есть необходимость создания в рамках эстетики и философии культуры нового способа говорить о кинематографе и о его месте в современной культуре. На эти вопросы еще предстоит ответить.

-
1. Абдуллаева З. Постдок: игровое/неигровое. М., 2011. 480 с.
 2. Кракауэр З. Природа фильма. М., 1974. 235 с.
 3. Лиотар Ж.-Ф. Постмодерн в изложении для детей : Письма 1982–1985. М., 2008. 145 с.
 4. Бодрийяр Ж. Злой демон образов // Искусство кино. 1992. № 10. С. 64–70.
 5. Немченко Л. М., Темлякова А. С. Репрезентация насилия (на материале кинематографа Ульриха Зайдля) // Изв. Урал. федер. ун-та. Сер. 3, Общественные науки. 2015. № 1 (137). С. 67–73.
 6. Скрылева Е. В. «Документальность» как один из методов моделирования художественного пространства в современном игровом кино // Вестн. Моск. гос. ун-та культуры и искусств. 2010. № 3 (35). С. 244–248.

7. Абдуллаева З. Зайдль. Метод = Seidl. Methode / пер. на нем. Х. Шрёдер. М., 2014. 320 с.

8. Сычев С. Документальная ложь // Искусство кино : [сайт]. 2011. № 9. URL: <http://old.kinoart.ru/archive/2011/09/n9-article20> (дата обращения: 25.11.2018).

9. Немченко Л. М. Мокьюментари: семантика и прагматика (на материале фильмов А. Федорченко и М. Местецкого) // Филологический класс. 2018. № 1 (51). С. 136–141.

УДК 791.229.4+791.4

Михаил Витушко

*Уральский федеральный университет,
Екатеринбург*

ГРАНИЦА МЕЖДУ СВИДЕТЕЛЬСТВОМ И ДОКУМЕНТОМ: К ВОПРОСУ О КИНОПРАВДЕ

Рассматривается различие между свидетельством и документом. Важный пункт исследования — специфическое определение границы между двумя этими понятиями в кинематографе. Особое внимание уделено термину «киноправда», который считается критерием определения реальности и вымысла в документальном и игровом кино. Ключевым моментом является специфика исторической документальности и онтологии свидетельства, которые различаются через определенные кинематографические аспекты и имеют разные теоретические интерпретации. Осуществлен анализ понятия «свидетель» на базе философских теорий и документального кино. Статья написана на основе конкретных киноматериалов, теоретической базой которых является постструктуралистский подход.

Ключевые слова: современный кинематограф; свидетельство; документ; киноправда; художественная реальность.